

INTRODUCCIÓN

El presente doctorado se centra en la enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera (de ahora en adelante ELE) mediante la creación de un videojuego educativo. La motivación del presente trabajo es ofrecer una alternativa al sistema tradicional educativo. Este modelo presenta al profesor como el único transmisor de información y a los alumnos como receptores. La industria del videojuego en la actualidad genera más ingresos que el cine y la música juntos, con un 40% de la población mundial que disfruta de este ocio lúdico. Aun así, la presencia de los juegos digitales en la educación es mínima, ya sea mediante la gamificación, el aprendizaje basado en juegos o los juegos serios, sus principales referentes. Tal situación puede deberse a la relativa juventud de dichos recursos pedagógicos y la formación específica que requieren por parte de profesorado. Se deduce del presente panorama de alfabetización digital con juegos (*ludoliteracy* en inglés) que las propuestas hasta el momento no han sido tan efectivas como cabría esperar. Por todos estos motivos, esta tesis propone ofrecer a los docentes nuevos recursos didácticos basados en una metodología diseñada específicamente para la enseñanza-aprendizaje de ELE y basada en los juegos digitales, las TIC, la gramática cognitiva y pedagógica, la *gamificación*, la motivación y el *mindset*. Además, el trabajo pretende ofrecer un recurso de aprendizaje lúdico, digital y motivador para que los alumnos desarrollen una determinada actitud favorable hacia el aprendizaje de la lengua y las TIC. El juego digital propuesto toma las características más relevantes de los géneros del rol y *roguelike*.

OBJETIVOS

- ❑ Establecer el potencial de los juegos y videojuegos para la enseñanza-aprendizaje de un idioma.
- ❑ Elaborar una metodología basada en la gramática cognitiva y pedagógica, el *mindset*, la gamificación, las TIC y otros enfoques didácticos, psicológicos y pedagógicos mediante un videojuego educativo de rol y *roguelike*.
- ❑ Crear un videojuego educativo para el aprendizaje de ELE para que el estudiante aprenda y disfrute en el proceso.
- ❑ Comprobar la eficacia de ese videojuego en un contexto real de aprendizaje con dos grupos: uno con el videojuego educativo y otro “tradicional” (profesor, libro de gramática y ejercicios).
- ❑ Analizar la experiencia del estudiante en cuanto a su motivación, diversión, disposición a continuar con el aprendizaje de español, etc.

HIPÓTESIS

- ❑ Se integran eficazmente los juegos digitales educativos en el contexto de enseñanza-aprendizaje de ELE.
- ❑ Es beneficioso el videojuego educativo para el alumno en cuanto a interés, diversión, etc.
- ❑ Las mecánicas, elementos, dinámicas y estética del juego digital educativo se adaptan y aprovechan las posibilidades pedagógicas de los videojuegos, la gramática cognitiva y pedagógica, el *growth mindset*, la *gamificación* y las TIC.

MOTIVACIÓN

- ❑ Profesional
- ❑ Personal
- ❑ Como docente
- ❑ Como alumno

METODOLOGÍA

- ❑ Se detalla el potencial de los juegos digitales educativos y las TIC en el campo del aprendizaje de una lengua extranjera (de ahora en adelante LE), así como sus posibles aplicaciones en el caso específico de los videojuegos de rol y *roguelike*.
- ❑ Se propone una metodología adecuada que se adapte al perfil de estudiante de ELE. Para tal efecto, se establecen los objetivos pedagógicos, cognitivos, contexto comunicativo y recursos para la estimulación del aprendizaje, diversión, motivación y superación del estudiante.
- ❑ Se delimita el corpus gramatical y léxico del que constará el videojuego desarrollado, con su correspondiente adaptación a la metodología seleccionada.
- ❑ Se programa el videojuego educativo, que constará de varios niveles de dificultad (A1 y A2 del MCRE), perfiles de alumnado (con base en su interés por aprender y explorar, tiempo que puede dedicarle, esfuerzo...) y clase (presencial/en línea, de 30/60/90 minutos).
- ❑ Se comprueba el efecto que produce el proyecto resultante en estudiantes de ELE en un contexto real con base en el nivel de competencia adquirido, motivación, interés y otros factores.

PROPUESTA EDUCATIVA

- ❑ Un videojuego educativo o *serious game* educativo.
- ❑ Diseñado específicamente para la enseñanza-aprendizaje de ELE.
- ❑ Basado en los juegos digitales, las TIC, la gramática cognitiva y pedagógica, la *gamificación*, la motivación y el *mindset*.
- ❑ Con las características más relevantes de los géneros del rol y *roguelike*.
- ❑ Simula la inmersión lingüística escalonada (cada fase conlleva un incremento de dificultad en los contenidos lingüísticos a aprender).
- ❑ Adaptable al formato de aprendizaje (en el aula, en línea...) y a cada alumno.
- ❑ Con creación aleatoria y procedural de contenidos.
- ❑ Con mecánicas, dinámicas, elementos y estética orientadas al aprendizaje de ELE.

BIBLIOGRAFÍA Y QR

1. Castro, A. C. (2004). Potencial pedagógico de la Gramática Cognitiva: Pautas para la elaboración de una gramática pedagógica de español/LE. *redELE: Revista Electrónica de Didáctica ELE*, 6.
2. Purushotma, R., Thorne, S. L., y Wheatley, J. (2009). 10 key principles for designing video games for foreign language learning.
3. Becker, K. (2021). What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning. *Acad. Lett*, 209.
4. Huizinga, J. (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston, EEUU: The Bacon Press.
5. Llopis- García, R., Real Espinosa, J. y Ruiz Campillo, J. P., (2012). *Qué gramática enseñar, qué gramática aprender*. Madrid: Editorial Edinumen.



1



2



3